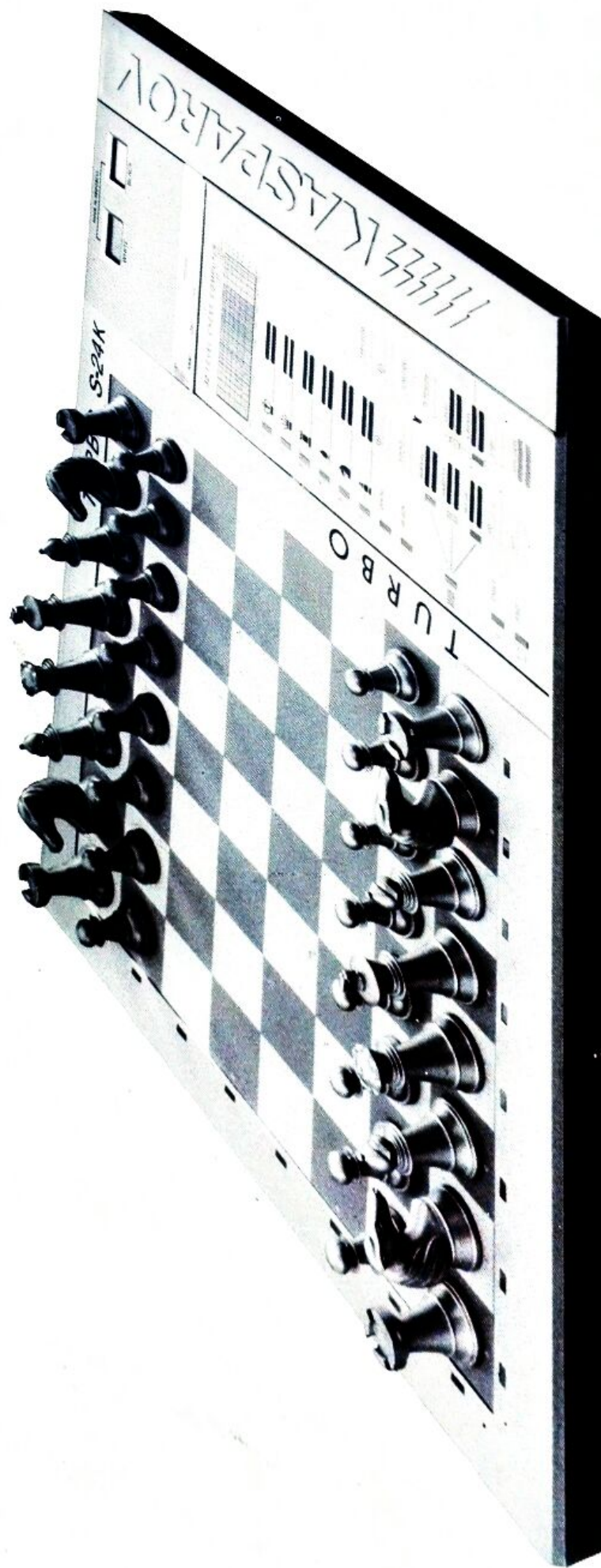


KASPAROVTM
CHESS COMPUTER

TURBO S-24KTM

Owner's Manual



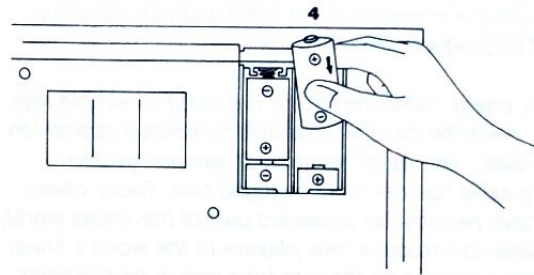
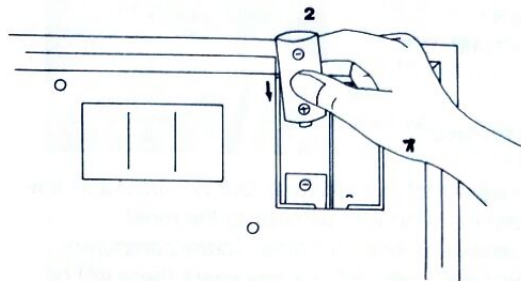
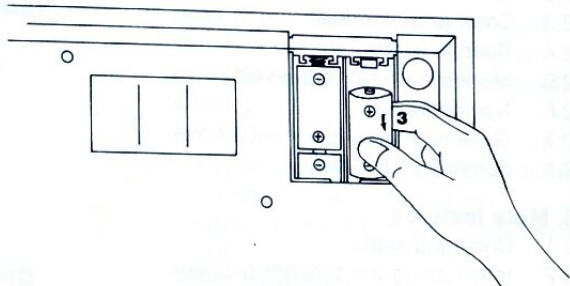
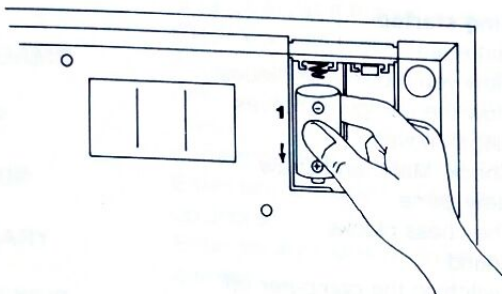
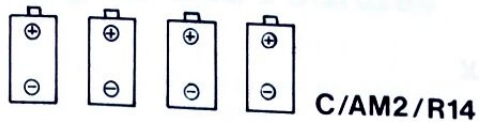
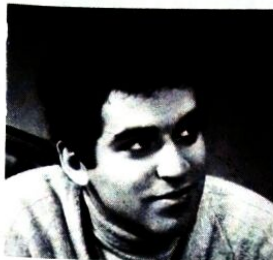


Fig.2

Kasparov TURBO 2-24K

Kasparov TURBO S-24K

GARRY KASPAROV
CHAMPION DU MONDE DES ECHECS
Juin 1986



Cher ami joueur d'échecs,

Il y a environ 40 ans, quand les ordinateurs ont été inventés, peu de gens réalisèrent que c'était la plus grande invention de l'époque. De nos jours, les ordinateurs sont devenus courants et dans quelques années pratiquement chaque foyer en sera pourvu.

SciSys m'a demandé d'écrire quelques mots pour vous souhaiter la bienvenue dans le monde des ordinateurs d'échecs. Etant personnellement associé à cette firme depuis 1983, je puis parler des produits SciSys en connaissance de cause.

Récemment encore, les ordinateurs d'échecs étaient considérés comme de simples jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus aujourd'hui le cas, du fait des rapides progrès en matière de technologie et de performance des programmes. Les ordinateurs font à présent partie intégrante du monde des échecs : non seulement ils permettent aux joueurs novices de se familiariser avec le jeu le plus merveilleux au monde, mais encore ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base de ce jeu et continueront à vous passionner, même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

SciSys, une société internationale suisse, est un des pionniers de ce développement et nous lui devons une part des innovations techniques les plus marquantes. C'est le seul fabricant d'ordinateurs d'échecs sous régie Suisse connue pour sa précision technique, et j'espère avoir de longues et fructueuses relations avec SciSys et avec vous qui avez choisi un de leurs ordinateurs.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction grâce à votre ordinateur d'échecs SciSys et qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un combat autour d'un échiquier.

Bonne succès.

Garry Kasparov

Index

Introduction

1 Mise en marche

- 1.1 Piles
- 1.2 Comment déplacer vos pièces
- 1.3 Les coups de l'ordinateur
- 1.4 Coups illégaux
- 1.5 Echec, Mat, Nul
- 1.6 Nouvelle partie
- 1.7 Les horloges
- 1.8 Son
- 1.9 Arrêt de l'ordinateur

2 Niveaux de jeu

- 2.1 Sélection d'un niveau de jeu
- 2.2 Niveaux pour parties classiques
- 2.3 Niveaux tournois
- 2.4 Niveaux spéciaux.
- 2.5 Niveaux tournois modernes
- 2.6 Niveaux débutants
- 2.7 Réflexion sur le temps de l'adversaire
- 2.8 Résumé des niveaux

3 Caractéristiques supplémentaires

- 3.1 Changement de côté
- 3.2 Arrêt de la réflexion
- 3.3 Retour en arrière
- 3.4 Pour revoir la partie
- 3.5 Pour entrer des coups

4 Informations données par l'ordinateur

- 4.1 La variante principale
- 4.2 Evaluation de la position
- 4.3 Gel de l'affichage d'informations
- 4.4 Arrêt des informations
- 4.5 Expérience avec la fonction Info
- 4.6 Conseils donnés par l'ordinateur
- 4.7 Informations durant la résolution de problèmes

5 Vérification et mise en place d'une position

- 5.1 Vérification de la position sur l'échiquier
- 5.2 Comment modifier la position sur l'échiquier
- 5.3 Mise en place d'une position spéciale
- 5.4 Problèmes d'échecs

6 La bibliothèque programmable

- 6.1 Mise en mémoire d'une partie dans la bibliothèque
- 6.2 Les banques de mémoire
- 6.3 Pour revoir des parties mémorisées
- 6.4 Mise en mémoire d'ouvertures actives
- 6.5 Pour effacer des parties
- 6.6 Points dont il faut se souvenir

7 Importants détails techniques

- 7.1 Changement des piles
- 7.2 Adaptateur secteur
- 7.3 La touche ACL
- 7.4 Soins et entretien
- 7.5 Spécifications techniques
- 7.6 Guide en cas de panne

Touches, lumières et fonctions

Touches

- 7 **INFO** Appuyez pour examiner la principale variante et l'évaluation
- 8 **GO** Appuyez pour mettre l'ordinateur en marche. La partie recommencera à partir de la position en mémoire.
- 9 **NEW GAME** Pour débiter une nouvelle partie et revenir au Mode Normal.
- 10 **STOP** Arrête l'ordinateur. La dernière position sera gardée en mémoire.
- 11 **SET UP** Pour mettre en marche le mode "Mise en place" (pour modifier où entrer une position).
- 12 **LIBRARY** Pour activer le mode bibliothèque (pour mettre en mémoire où effacer une partie).
- 13 **ANALYSIS** Pour entrer dans le mode Analyse (pour revenir en arrière, où pour rejouer où entrer des coups).
- 14 **LEVEL** Pour sélectionner un niveau de jeu.
- 15 **NORMAL** Pour passer d'un mode spécial (Analyse, Mise en place, Niveau, Bibliothèque) au mode de jeu normal.
- 16 **PLAY** L'ordinateur jouera à votre place si, à votre tour de jouer, vous appuyez sur cette touche. Si vous pressez cette touche pendant la réflexion de l'ordinateur, vous arrêterez sa recherche. L'ordinateur revient au mode Normal.
- 17 **SOUND** Met en marche où coupe le son.
- 18 **FUNCTION** "Touche deuxième fonction". Appuyer sur cette touche modifie la signification de la prochaine pression de touche.
- 19 $\oplus$, $\ominus$ Utilisée pour faire défiler en avant où en arrière les niveaux, les informations affichées, les cases mémoire de la bibliothèque. Utilisé également avec **ANALYSIS** pour jouer en avant où en arrière et avec **FUNCTION** pour mémoriser où effacer des parties de la bibliothèque.
- 20 **TAB/COLOR** Pour changer la couleur (lors de la vérification où de l'entrée d'une position) où pour changer de colonne en mode niveau où bibliothèque.
- 21 **Pieces** Utilisées pour choisir les pièces promues, vérifier valeurs la position sur l'échiquier et entrer de nouvelles positions.
- 26 **Echiquier** Chaque case possède un élément sensitif qui enregistre le mouvement des pièces (quand vous effectuez une pression sur la case où se trouve la pièce).

Lumières

- 1 Lumières du plateau L'ordinateur utilise des lumières tricolores pour indiquer les déplacements de la partie (vertes), les retours en arrière (rouges), où pour vous montrer le coup qu'il envisage (jaunes). Elles sont aussi utilisées pour vérifier la position sur l'échiquier, choisir le niveau de jeu et afficher la case mémoire de la bibliothèque.
- 2 Lumières correspondant aux valeurs des pièces Celles-ci sont utilisées quand l'ordinateur promeut une pièce, lors du retour en arrière (pour vous aider à repositionner les pièces), lors de la vérification où de la mise en place d'une position (vertes pour les pièces blanches, rouges pour les pièces noires), et en mode Info, pour afficher la profondeur de la réflexion (jaunes). En mode bibliothèque, elles indiquent la banque de données dans laquelle vous vous trouvez.
- 3 **WHITE — BLACK** (BLANC-NOIR) Montre le côté devant jouer. Quand l'ordinateur est en train de réfléchir, la lumière de couleur appropriée clignote.
- 4 **MODE** Indique le mode sur lequel l'ordinateur est programmé:
 — vert : jeu normal
 — jaune : analyse
 — rouge : mise en place
 — jaune clignotant : niveau
 — rouge clignotant : bibliothèque
 — vert clignotant : vérification
- 5 **END** Fin de la partie (avec CHECK : échec et mat)
- 6 **CHECK** Roi en échec

Caractéristiques

- 22 Compartiment pour les pièces
- 23 Horloges à cristaux liquides; indiquent le temps écoulé pour les Blancs et les Noirs
- 24 Touche ACL (au dos de l'appareil)
- 25 Fiche pour adaptateur secteur (option)
- 27 Compartiment piles (au dos de l'appareil).

Introduction

Votre Kasparov Turbo S-24K est un échiquier électronique sophistiqué qui enregistre automatiquement vos coups sur son échiquier sensitif incorporé. Il possède des LED tricolores qui le rendent très facile à utiliser. Il est équipé de 32 différents niveaux de jeu et de 2 horloges à cristaux liquides qui vous indiquent le temps écoulé pour chacun des 2 camps. Il peut revenir en arrière sur toute une partie, il permet de revoir une partie, il annonce les Mat et affiche sa réflexion. De plus, il possède une bibliothèque programmable qui vous permet de stocker des parties, des positions et des ouvertures dans sa mémoire permanente. Ces caractéristiques font du Kasparov Turbo S-24K un des échiquiers électroniques les plus sophistiqués.

Avant de commencer à jouer avec cet ordinateur, nous vous recommandons de lire au moins le chapitre 1 de ce manuel. Vous apprendrez ainsi les principes de base: comment effectuer des coups, corriger des erreurs, et de façon plus générale comprendre tout ce qui peut apparaître au cours d'une partie. Cela sera suffisant pour vous apporter d'innombrables heures de plaisir avec votre ordinateur.

Le chapitre 2 traite des niveaux de jeux et de la façon de les programmer. Le chapitre 3 vous permettra de connaître les caractéristiques très utiles de votre ordinateur. Le chapitre 4 vous expliquera tous les types d'informations que vous pouvez obtenir de votre ordinateur, quant au chapitre 5, il vous dira comment établir et vérifier une position. Le chapitre 6 est entièrement consacré à la caractéristique la plus révolutionnaire de cet ordinateur, la banque des données. Nous espérons que vous passerez des moments très agréables avec votre ordinateur Kasparov.

Note Importante: Cet ordinateur a été programmé pour jouer aux échecs. Il connaît toutes les règles de ce jeu, y compris le Roque, la Prise en passant, la Sous-Promotion, la règle des cinquante coups, et le Nul après répétition. Il peut parfois vous sembler que l'ordinateur joue de façon irrégulière ou inégale, alors qu'en fait il applique l'une de ces règles. Si vous n'êtes pas familiarisés avec les règles de ce jeu, vous trouverez ci-joint une règle d'initiation aux échecs. Si vous avez besoin d'informations complémentaires, vous trouverez certainement chez votre librairie de nombreux ouvrages traitant de ce sujet.

1. Mise en marche

1.1 Piles

Votre ordinateur Kasparov utilise quatre piles alcalines type R14, AM2 ou C (vous pouvez aussi le faire fonctionner avec un adaptateur secteur Scisys que vous trouverez chez votre revendeur habituel). Ouvrez le compartiment de piles et insérez les piles comme décrit (fig. 2). Après que l'ordinateur ait effectué un rapide test automatique de tous ses composants électroniques, il sera prêt à jouer contre vous.

Note: Si l'ordinateur ne répond pas (une décharge électrostatique peut le bloquer), prenez une aiguille ou tout autre objet pointu et appuyez pendant une seconde sur la touche ACL située au dos de l'appareil.

1.2 Comment déplacer vos pièces

Après avoir installé les piles, vous êtes prêt à commencer votre première partie contre l'ordinateur. Positionnez les pièces sur le plateau, les pièces blanches étant les plus proches de vous. Appuyez sur **NEW GAME** (vous devrez toujours procéder ainsi au début de chaque partie).

Pour effectuer un coup, appuyez sur la case où se trouve la pièce que vous souhaitez déplacer. Vous entendrez un bref bip. Placez la pièce sur sa case d'arrivée en appuyant sur celle-ci. Vous entendrez un second bip et la lumière **BLACK** commencera à clignoter. Cela signifie que l'ordinateur a accepté votre coup et qu'il commence à chercher la réponse pour les Noirs.

Note: En début de partie, toutes les réponses seront en principe immédiates, quelque soit le niveau, car l'ordinateur joue à partir de sa bibliothèque d'ouverture.

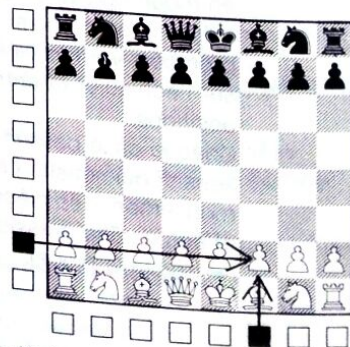
Pour réaliser une prise, faites uniquement le coup de la pièce qui capture. Dans le cas d'une Prise en Passant, l'ordinateur vous rappellera d'enlever le pion capturé (appuyez sur la case où se trouve le pion pris avant de le retirer de l'échiquier).

Si vous effectuez un Roque, faites toujours le coup du Roi en premier. L'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour.

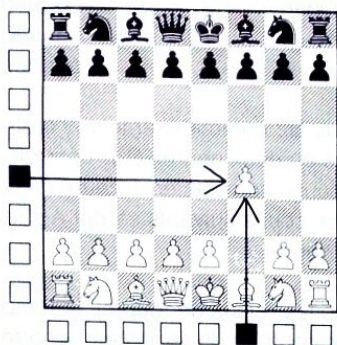
Si vous réalisez la Promotion d'un pion, il sera automatiquement changé en Dame. Si vous souhaitez faire une Sous-Promotion, procédez de la manière suivante: appuyez tout d'abord sur la case où se trouve le pion (il se trouve automatiquement sur la septième rangée) et ôtez-le de l'échiquier. Enfoncez une touche valeur (Tour, Fou, ou Cavalier) pour indiquer à l'ordinateur la pièce que vous avez choisie, puis placez la pièce sélectionnée sur la case de Promotion en appuyant sur cette dernière. Quand l'ordinateur promeut un pion, il vous indiquera toujours le type de pièce qu'il a choisi en allumant, pendant le coup, la lumière correspondant à la valeur de la pièce.

1.3 Les coups de l'ordinateur

Quand l'ordinateur veut faire un déplacement, il émet un double bip sonore et allume deux lumières situées sur le côté de l'échiquier. Ces lumières indiquent la rangée et la colonne où se trouve la pièce qu'il souhaite déplacer. Appuyez sur la case où se trouve cette pièce. L'ordinateur vous montrera sa case d'arrivée. Déplacez la pièce en appuyant sur la case d'arrivée de celle-ci.



L'ordinateur veut déplacer cette pièce. Appuyez sur la case où elle se trouve.



Voici la case d'arrivée. Placez-la sur cette case et appuyez sur cette dernière.

Notez que les lumières du plateau sont vertes quand vous jouez une partie normale. Nous verrons plus loin qu'elles vireront au rouge quand vous revenez en arrière et au jaune quand l'ordinateur vous indiquera la profondeur de sa réflexion.

1.4 Coups illégaux

Si vous faites un coup illégal, l'ordinateur n'acceptera pas votre coup. Pour ce faire, il fera clignoter la case d'arrivée de la pièce que vous venez de déplacer. Appuyer sur cette case et les lumières du plateau vous indiqueront la case de départ de cette pièce. Placez la pièce sur cette dernière et appuyez sur celle-ci pour annuler le coup.

Si vous exécutez mal un coup de l'ordinateur, il émettra un bip grave pour vous signaler que vous déplacez une pièce incorrecte ou que vous l'avez placée sur une mauvaise case. Contrôlez soigneusement les lumières du plateau et déplacez la pièce correctement.

1.5 Echec, mat et nul

Quand l'ordinateur met votre Roi en échec, la lumière CHECK s'allumera. Si une partie se termine par un Echec et Mat, la lumière END s'allumera également; vous entendrez aussi le signal caractéristique de fin de partie (aigu-aigu-aigu-grave). La lumière WHITE ou BLACK indiquera le camp qui a été mis Echec et Mat.

L'ordinateur pourra annoncer un mat forcé plusieurs coups avant qu'il ne se produise. Vous entendrez le signal de fin de partie et une des lumières correspondant à la valeur des pièces s'allumera (jaune), vous indiquant dans combien de coups aura lieu le Mat. Si l'ordinateur annonce un Mat en plus de 6, il fera clignoter la lumière 6.

Si une partie se termine par un Nul, vous entendrez le signal de fin de partie et seul la lumière END s'allumera. L'ordinateur connaît trois types de Nul:

Le Pat. Le camp ayant le trait n'est pas en échec et n'a pas de coup légal.

Nul causé par la répétition de trois coups. Une position s'est reproduite 3 fois au cours d'une même partie.

Nul dû à la règle des cinquante coups. Il n'y a pas eu de prise ou de pions avancés durant les derniers cinquante coups.

1.6 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur **NEW GAME**, vous entendrez le signal nouvelle partie (grave-aigu grave-aigu). Vous pouvez interrompre une partie à tout moment, en appuyant sur **NEW GAME**. Faites donc bien attention de ne pas enfoncer cette touche par erreur au cours d'une partie.

1.7 Les horloges

Votre ordinateur d'échecs Kasparov est équipé de 2 horloges à cristaux liquides incorporées affichant le temps total utilisé par chacun des camps au cours de la partie. Elles indiquent les minutes écoulées et l'heure dans laquelle le joueur se situe. En début de partie vous verrez "1:00" cela signifie que vous avez utilisé 0 minutes de votre première heure de jeu. Si l'horloge affiche "2:10", cela signifie que le joueur ayant le trait a utilisé 10 minutes de sa seconde heure, c'est à dire qu'il a utilisé en tout 70 minutes.

Les deux horloges sont remises à zéro et l'horloge des Blancs se met en marche si vous appuyez sur **NEW GAME**. Dès que le premier coup des Blancs est enregistré, l'horloge de ceux-ci s'arrête et celle des Noirs se met en marche.

1.8 Son

Si les bips sonores émis par l'ordinateur vous gênent au cours de la partie, vous pouvez couper le son à tout moment en appuyant sur **SOUND**. En appuyant à nouveau sur cette touche, vous rétablirez le son (vous entendrez un double bip pour vous le confirmer). Si vous jouez sans le son, faites très attention aux indicateurs lumineux et appuyez soigneusement sur les cases et les touches.

1.9 Arrêt de l'ordinateur

Pour arrêter l'ordinateur, appuyez sur **STOP**. Cette touche peut être utilisée à tout moment de la partie, même pendant la réflexion de l'ordinateur. Si vous appuyez sur **GO**, l'ordinateur redémarrera exactement là où il s'était arrêté (même les temps affichés sur les horloges seront conservés en mémoire). Poussez **STOP** chaque fois que vous interrompez une partie pour plus de quelques minutes, vous économiserez ainsi l'énergie de vos piles.

Si vous utilisez des piles alcalines neuves, l'ordinateur conservera en mémoire la position pendant deux ans.

2. Niveaux de jeux

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède au total 32 différents niveaux de jeu. Ceci comprend le niveau classique, tournois, blitz, analyse, résolution de problèmes, et huit niveaux spéciaux juniors pour les débutants. Rappelez-vous que comme un être humain, l'ordinateur devient plus fort quand on lui accorde plus de temps de réflexion.

2.1 Sélection d'un niveau de jeu

Quand vous mettez l'ordinateur en marche, le niveau A1 est automatiquement sélectionné. Vous pouvez vérifier ceci en appuyant sur **LEVEL**. La lumière jaune **MODE** commencera à clignoter indiquant que vous êtes en mode Niveau et deux lumières rouges du plateau indiqueront la case A1. Le niveau actuel.

Pour changer de niveau, appuyez sur la touche marquée ⊕. Les lumières du plateau indiqueront à présent la case A2. Si vous maintenez la pression sur ⊕, toutes les cases de A1 à D8 seront allumées successivement. La touche ⊖ renverse la direction. Une autre touche vous aide à changer de niveau.

Essayez, quand vous êtes en mode Niveau, d'appuyer sur **TAB/COLOR**. Cela aura pour effet de déplacer le niveau de A1 à B1, donc de changer de colonne. En utilisant ⊕, ⊖ et **TAB/COLOR**, vous pourrez atteindre très rapidement le niveau choisi.

Vous pouvez changer de niveau en début de partie ou à tout autre moment. Une fois le niveau choisi atteint, appuyez sur **NORMAL** pour revenir au jeu normal (la lumière Mode passera au vert). Ce nouveau niveau restera désormais en vigueur même si vous pressez **NEW GAME**.

2.2 Niveaux pour parties classiques

Les 8 premiers niveaux ont été programmés pour les parties classiques. Leur temps moyen de réponse sur chaque niveau est le suivant:

A1	1 seconde par coup
A2	2 secondes par coup
A3	5 secondes par coup
A4	15 secondes par coup
A5	30 secondes par coup
A6	1 minute par coup
A7	2 minutes par coup
A8	3 minutes par coup

Les temps de réponse ci-dessus sont des temps moyens calculés sur un grand nombre de coups. En début ou en fin de partie, l'ordinateur aura tendance à répondre plus rapidement. Mais, en milieu de partie, si la position est complexe, il pourra mettre beaucoup plus longtemps.

2.3 Niveaux tournois

Les niveaux B1 à B5 sont destinés aux tournois. A ces niveaux, l'ordinateur jouera un certain nombre de coups pour un temps donné, de façon à jouer dans les temps impartis. Cela se passe exactement de la même façon durant les tournois entre humains. Au moment dû contrôle du temps, l'arbitre vérifie si les joueurs ont effectué le nombre de coups déterminés. Si un des joueurs n'a pas réalisé celui-ci, il perd la partie.

Niveau	Description	Cadence initiale Cadence secondaire
B1	Tournois Club	30 premiers coups en 30 minutes puis 30 coups en 30 minutes
B2	Standard international	40 premiers coups en 2 heures puis 20 coups par heure
B3	Tournoi Grands Maîtres	40 premiers coups en 2,5 heures, puis 16 coups par heure
B4	Tournois rapides	45 premiers coups en 1,5 heures, puis 15 coups en 30 minutes.

B5 U.S. Open

50 premiers coups en 2,5 heures, puis 20 coups par heure.

Prenez le niveau B2 comme exemple : l'ordinateur finira les 40 premiers coups en deux heures (1er contrôle de temps) puis il jouera les 20 coups suivants en 1 heure (second contrôle de temps). Tous les coups suivants seront à jouer à un rythme de 20 coups par heure.

En accord avec les règles de tournoi, le temps non utilisé au moment du 1er contrôle de temps est reporté sur la deuxième période de contrôle. Si au niveau B2, par exemple, l'ordinateur a joué ses quarante premiers coups en une heure, il aura un total de deux heures pour jouer les 20 coups suivants. Le temps non utilisé à chaque contrôle est cumulé jusqu'à la fin de la partie.

2.4 Niveaux spéciaux

La colonne B possède 3 autres niveaux:

Niveau	Description
B6	10 secondes par coup, une forme spéciale de tournoi rapide où les deux joueurs doivent faire chaque coup en 10 secondes précises.
B7	Niveau Analyse. L'ordinateur poursuivra sa réflexion jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur PLAY . Vous pouvez utiliser ce niveau pour demander à l'ordinateur d'analyser des positions compliquées durant plusieurs heures, voire plusieurs jours.
B8	Résolution de problèmes (jusqu'au Mat en 20).

Au niveau B8, l'ordinateur recherchera un Mat forcé et ne jouera que si il en trouve un. Si il trouve le Mat, il l'annoncera et jouera le coup clé. Vous pouvez essayer de défendre pour le camp adverse, mais l'ordinateur fera un Echec et Mat contre toute défense.

Si l'ordinateur ne joue pas un coup au niveau B8, cela signifie qu'il n'y a pas de solution au problème (vérifier que vous avez correctement entré la position), où qu'elle est trop longue. Théoriquement, l'ordinateur peut trouver des Mats jusqu'en 20 coups, mais la résolution de Mats en 6 coups ou plus peut être très longue, des heures et même des jours.

Dans le paragraphe 5.4 de ce manuel, vous trouverez un exemple de résolution de problème avec l'ordinateur.

2.5 Niveaux tournois modernes

Une forme de tournoi devient rapidement de plus en plus populaire: chaque joueur doit faire tous ses coups dans un temps donné quelque soit le nombre de coups joués durant la partie. Si un des joueurs a utilisé tout son temps sans mettre Mat son adversaire, il aura perdu la partie. La partie peut s'achever par un Nul technique (il n'y a plus assez de pièces sur l'échiquier pour faire un Mat) où si les deux joueurs sont d'accord sur un Nul.

Aux niveaux C1 à C8, l'ordinateur essaiera de jouer tous les coups de la partie dans le temps spécifié ci-dessous. Si c'est une très longue partie, vous noterez que l'ordinateur augmentera sa vitesse de façon à rester dans les limites de temps allouées.

C1	5 minutes pour toute la partie (Blitz)
C2	10 minutes pour toute la partie
C3	15 minutes pour toute la partie
C4	20 minutes pour toute la partie
C5	30 minutes pour toute la partie
C6	1 heure pour toute la partie
C7	1,5 heure pour toute la partie
C8	2 heures pour toute la partie

2.6 Niveaux débutants

Si vous êtes un joueur débutant ou très occasionnel, il se peut que vous trouviez l'ordinateur beaucoup trop fort aux niveaux décrits précédemment. En effet, il est décourageant d'être battu à chaque fois, sans même avoir l'occasion d'essayer de développer une stratégie. Les enfants en particulier peuvent se désintéresser de ce jeu s'ils n'arrivent jamais à battre l'ordinateur. Pour faire face à ce problème, votre ordinateur d'échec Kasparov est équipé de huit niveaux spéciaux débutants. Aux niveaux D1 à D8, il répondra pratiquement instantanément à chaque coup. Ainsi, sur ces niveaux, un joueur débutant devrait parfois réussir à battre l'ordinateur. La force de celui-ci s'accroît du niveau D1 à D8.

2.7 Réflexion sur le temps de l'adversaire

Vous avez peut-être constaté que l'ordinateur répond parfois instantanément à votre coup, même au milieu d'une partie jouée sur un niveau élevé. Ceci se produit car l'ordinateur a réfléchi pendant votre temps de réflexion. A tous les niveaux, sauf au niveau débutant, l'ordinateur essaie d'anticiper la réponse que vous êtes supposés de faire et prépare sa réponse pendant que vous êtes en train de réfléchir. Si il a deviné juste, il n'y a pas de raison qu'il prolonge sa recherche, il jouera donc immédiatement le coup qu'il a trouvé.

2.8 Résumé des niveaux

A1	1 seconde par coup	C1	5 minutes par partie (Blitz)
A2	2 secondes par coup	C2	10 minutes par partie
A3	5 secondes par coup	C3	15 minutes par partie
A4	15 secondes par coup	C4	20 minutes par partie
A5	30 secondes par coup	C5	30 minutes par partie
A6	1 minute par coup	C6	1 heure par partie
A7	2 minutes par coup	C7	1,5 heures par partie
A8	3 minutes par coup	C8	2 heures par partie

B1	30 premiers coups en 30 minutes, puis 30 coups en 30 minutes
B2	40 premiers coups en 2 heures, puis 20 coups par heure
B3	40 premiers coups en 2,5 heures, puis 16 coups par heure
B4	45 premiers coups en 1,5 heure, puis 15 coups par 30 minutes
B5	50 premiers coups en 2,5 heures, puis 20 coups par heure
B6	10 secondes par coup
B7	Infini (niveau Analyse)
B8	Niveau résolution problème (jusqu'au Mat en 20)

Niveaux D1 à D8 : Niveaux débutants.

3. Caractéristiques supplémentaires

Tous les points vus jusqu'à présent sont suffisants pour vous procurer de nombreuses heures de plaisir avec votre ordinateur d'échec Kasparov. Vous pouvez jouer des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster son niveau à vos besoins. Mais il peut faire bien d'autres choses qui vous apporteront un plaisir supplémentaire. Ce chapitre vous présente ces possibilités.

3.1 Changement de côté

Si vous souhaitez faire une partie avec les Noirs, placez les pièces noires sur la partie inférieure de l'échiquier. La Dame noire doit être posée sur une case noire et la Dame blanche sur une case blanche. Puis appuyez sur **NEW GAME** et sur **PLAY**. L'ordinateur fera le premier coup pour les Blancs, en jouant à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

Si vous appuyez sur **PLAY**, l'ordinateur jouera toujours le coup suivant. Vous pouvez changer de côté à tout moment de la partie, aussi souvent que vous le souhaitez, en appuyant sur **PLAY**. Si vous appuyez sur **PLAY** après chaque coup, l'ordinateur jouera toute la partie contre lui-même.

3.2 Interruption de la réflexion de l'ordinateur

La touche **PLAY** a une autre fonction importante: si l'ordinateur réfléchit trop longtemps sur un coup, appuyez sur cette touche pour arrêter sa réflexion. L'ordinateur jouera alors le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade. Cette fonction est très utile dans les niveaux élevés et, plus spécialement, au niveau Analyse (B7). En effet, à ce niveau, la réflexion de l'ordinateur est illimitée.

NOTE: Il y a une exception à cette règle. Au niveau B8 (résolution de problèmes), le fait d'appuyer sur **PLAY** ne forcera pas l'ordinateur à jouer son coup. Il émettra un double bip pour vous signaler qu'au moment où vous avez appuyé sur **PLAY**, il n'avait pas encore trouvé de Mat forcé.

3.3 Retour en arrière

En principe, durant une partie d'échec, vous n'avez pas le droit de reprendre un coup. Cependant, si vous faites une erreur grossière où si vous analysez une position, il est très agréable de pouvoir revenir en arrière sur un où plusieurs coups.

Votre ordinateur Kasparov possède une fonction retour en arrière très élégante. Faites l'expérience suivante: jouez une douzaine de coups dans une partie normale. Puis, après que l'ordinateur ait joué, revenez en arrière sur le coup de ce dernier. Pour ce faire, appuyez sur la case d'arrivée de la pièce qu'il vient de déplacer, puis pressez la case de départ de cette même pièce. Les lumières du plateau vireront au rouge pour indiquer que vous utilisez la fonction retour en arrière; l'ordinateur vous proposera alors de revenir sur le deuxième coup. Il vous indiquera la pièce qui a été déplacée et, si vous appuyez sur la case où elle se trouve, il vous montrera d'où elle venait. Vous pouvez revenir en arrière sur autant de coups que vous le souhaitez, même jusqu'au début

de la partie. Vous entendrez un bip aigu-grave quand il n'y aura plus de retour en arrière possible. Si vous revenez en arrière sur un coup ayant donné lieu à une prise, l'ordinateur vous rappellera de replacer la pièce capturée en faisant clignoter la case appropriée (les lumières valeurs vous indiqueront le type de la pièce devant être placée sur la case). Si vous souhaitez revenir à un mode de jeu normal, jouez le coup suivant où appuyez sur **PLAY** si c'est à l'ordinateur de jouer, en ignorant les lumières rouges. Vous pouvez aussi appuyer sur **NORMAL** pour arrêter la fonction Retour en arrière.

Il existe une autre manière de revenir en arrière. Appuyez tout d'abord sur **ANALYSIS**, la lumière MODE passera au jaune, indiquant que vous êtes situés sur ce mode spécial. Si vous appuyez sur la touche marquée d'un $\ominus$, l'ordinateur vous aidera à revenir en arrière de la même façon que décrit précédemment. Appuyez sur **NORMAL** pour quitter le mode Analyse et revenir au mode **NORMAL** (la lumière MODE vira au vert).

3.4 Pour revoir la partie

Après que vous soyez revenus en arrière sur plusieurs coups, vous pouvez les rejouer à nouveau. Pour ce faire, pressez **ANALYSIS** puis la touche marquée d'un $\oplus$. L'ordinateur vous montrera les coups qui ont été joués et vous pourrez rejouer tous les coups sur lesquels vous êtes revenus en arrière. Un double bip vous indiquera que vous avez atteint le dernier coup joué de la partie. Pour revenir au jeu normal, appuyez sur **NORMAL**.

Notez que lorsque vous êtes en train de rejouer les coups, les lumières du plateau sont jaunes. Elles seront jaunes pour aller en avant et rouges pour revenir en arrière (elles seront vertes pour les coups normaux durant la partie). Essayez d'appuyer successivement sur $\oplus$ et $\ominus$ en MODE Analyse.

Vous pouvez utiliser le MODE Analyse pour rejouer une partie complète. Mettez en place la position initiale et appuyez sur **NEW GAME, ANALYSIS** et $\oplus$. L'ordinateur rejouera la dernière partie avec vous, coup par coup. Si à un moment donné vous souhaitez arrêter ce processus (par exemple, vous désirez essayer une meilleure suite) appuyez sur **NORMAL**. La lumière MODE passera au vert et vous pourrez jouer contre l'ordinateur à partir de la position des pièces sur l'échiquier.

3.5 Pour entrer des coups

Le mode Analyse a une autre fonction importante, il vous permet d'entrer des coups où de forcer l'ordinateur à jouer une certaine suite. Partons du principe que vous voulez essayer une ouverture que l'ordinateur refuse de jouer de son plein gré. Appuyez sur **NEW GAME** et **ANALYSIS**, puis commencez à entrer les coups pour les deux camps. Vous noterez que l'ordinateur se contente d'enregistrer les coups que vous avez joué pour les deux camps, en vérifiant qu'ils sont légaux. Une fois que vous aurez atteint la position désirée, appuyez sur **NORMAL** et jouez comme à l'accoutumée contre l'ordinateur.

Vous pouvez utiliser cette fonction pour entrer des parties complètes (des parties de championnat du monde par exemple) et les stocker dans la bibliothèque permanente de

l'ordinateur (cf. chapitre 6 de ce manuel). Elle sert aussi quand vous jouez une partie contre un ami, et que vous souhaitez que l'ordinateur agisse comme un arbitre et un conseiller. Pour ce faire mettez en marche le mode Analyse et jouez la partie sur l'échiquier sensitif. L'ordinateur enregistrera les coups en vérifiant que personne ne triche. Si un des camps a besoin d'un conseil, vous pouvez appuyer sur **PLAY** pour que l'ordinateur conseille le prochain coup, puis sur **ANALYSIS** pour revenir à la fonction précédente.

4. Informations données par l'ordinateur

Souhaitez-vous savoir ce que fait votre partenaire électronique pendant qu'il prépare sa réponse? Votre ordinateur d'échec Kasparov sera heureux de vous le dire en vous communiquant un grand nombre d'informations sur la façon dont il réfléchit. Il vous montrera le coup qu'il est en train d'envisager, la réponse qu'il en attend, son évaluation de la position et la profondeur de sa recherche. Ces informations vous permettront peut-être de vous perfectionner.

4.1 La variante principale

Essayez d'appuyer sur **INFO** durant la réflexion de l'ordinateur. Ce dernier utilisera les lumières du plateau pour vous indiquer les coups qu'il est en train d'envisager (la case de départ sera allumée pendant 2 secondes et celle d'arrivée pendant 1 seconde). Puis il vous montrera le coup qu'il suppose que vous jouerez en réponse, ce qu'il envisage de jouer après cette réponse etc... Ce processus est appelé "la Variante Principale", à savoir la meilleure séquence de coups trouvée par l'ordinateur pour les deux camps.

Notez que l'ordinateur se servira des lumières jaunes du plateau pour vous montrer la "Variante Principale". Cela signifie que les coups indiqués ne sont pas définitifs. Quand il aura décidé de jouer son coup, vous entendrez un double Bip et les lumières du plateau passeront au vert.

Notez aussi que les lumières jaunes situées sur la droite (lumières 1 à 6 sur le tableau de contrôle) progressent après chaque coup. Ainsi vous connaîtrez toujours la profondeur de la "Variante Principale". La lumière "6" du tableau de contrôle clignotera si la profondeur de réflexion est supérieure à 6.

4.2 Evaluation de la position

Après vous avoir indiqué la série de coups qu'il envisage, l'ordinateur allumera en rouge une des lumières situées sur la gauche pour vous communiquer son estimation de la position.

- | | |
|-----------|--|
| Lumière 8 | Position gagnante pour le joueur (le camp jouant vers le haut du plateau). |
| Lumière 7 | Avantage matériel substantiel pour le joueur. |
| Lumière 6 | Avantage de la position pour le joueur. |
| Lumière 5 | Léger avantage général pour le joueur. |
| Lumière 4 | Léger avantage général pour l'ordinateur. |
| Lumière 3 | Avantage de la position pour l'ordinateur. |
| Lumière 2 | Avantage matériel substantiel pour l'ordinateur. |
| Lumière 1 | Position gagnante pour l'ordinateur (le camp jouant vers le bas du plateau). |

Au même moment, les lumières du tableau de contrôle affichent la profondeur de la recherche en stratégie "A". La "Variante Principale" est habituellement au moins aussi profonde que celle-ci, elle peut néanmoins, à l'occasion, l'être un peu moins.

4.3 Gel de l'affichage des informations

Si les informations communiquées par l'ordinateur apparaissent trop vite, vous pouvez l'arrêter en appuyant sur $\oplus$. L'ordinateur vous montrera uniquement le premier coup qu'il envisage. Appuyez à nouveau sur $\oplus$ pour voir le coup suivant. Vous pourrez ainsi afficher toutes les informations manuellement, au rythme souhaité. En pressant la touche $\ominus$, vous reviendrez en arrière.

En appuyant sur **INFO** et $\oplus$, vous afficherez uniquement le premier coup de la "Variante Principale". A ce stade, l'ordinateur émettra un bip chaque fois qu'il change d'avis. En appuyant sur **INFO** et $\ominus$, vous obtiendrez une évaluation instantanée de la position. Vous pouvez voir l'évolution de l'évaluation au fur et à mesure de la progression de la recherche de l'ordinateur (les lumières correspondant aux valeurs des pièces vous indiqueront la profondeur de la réflexion).

4.4 Arrêt des informations

Dès que l'ordinateur joue un coup définitif, l'affichage des informations se coupe. Néanmoins, dès que celui-ci reprend sa réflexion, même si vous avez au préalable enfoncé **NEW GAME**, les informations seront affichées à nouveau, à partir du stade où elles avaient été arrêtées précédemment (à savoir, premier coup uniquement où évaluation). Appuyez sur **NORMAL** si vous souhaitez interrompre définitivement l'affichage des informations.

4.5 Expérience avec la fonction info

Pressez **NEW GAME** et **ANALYSIS**, puis entrez les coups suivants:
1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 d7-d6 3. Ff1-c4 h7-h6 4. Cb1-c3 Fc8-g4. A présent positionnez l'ordinateur sur le niveau A8, appuyez sur **PLAY**, **INFO** et $\oplus$. Vous verrez les différentes possibilités envisagées par l'ordinateur, jusqu'à ce qu'il trouve un coup vraiment bon: 5.Cf3xe5. Appuyez par moments sur $\ominus$ pour voir les modifications de son évaluation où sur **INFO** pour étudier le cycle complet de la variante.

Etudiez cette position pour trouver la raison pour laquelle la Dame blanche ne sera sans doute pas capturée après 5. Cf3xe5. Si vous jouez 5. ...Fg4xd1 pour les Noirs, l'ordinateur montrera immédiatement pourquoi il envisageait un autre coup dans sa Variante Principale.

4.6 Conseils donnés par l'ordinateur

Même après avoir joué son coup, l'ordinateur gardera en mémoire la suite de la Variante Principale. Il pourra même l'afficher, si vous le souhaitez. Pour ce faire, à votre tour, appuyez sur **INFO**. Le premier coup affiché par l'ordinateur représentera donc le meilleur coup qu'il aura trouvé pour vous. Par conséquent, si vous avez besoin d'un conseil au cours d'une partie, appuyez sur **INFO**.

Note : Si l'ordinateur joue depuis sa bibliothèque d'ouvertures, il n'est pas en train de préparer un coup, et il ne sera pas en mesure de vous conseiller. Appuyez sur **PLAY** si vous souhaitez que l'ordinateur joue le prochain coup à votre place.

4.7 Informations durant la résolution de problèmes

Au niveau B8 (résolution de problèmes), l'ordinateur cherche uniquement un Mat forcé. Si vous appuyez sur **INFO** pendant sa réflexion, l'ordinateur utilisera les lumières rouges du plateau pour vous indiquer la profondeur de sa recherche. Si, par exemple, la case A1 est allumée (la lumière correspondant à 1 étant clignotante et celle à A étant fixe) l'ordinateur cherche un Mat forcé en 1 coup. La case A8 allumée signifie qu'il cherche un Mat forcé en 8 coups (pour cette position, il n'aura donc pas trouvé de Mat en 7 coups ou moins), B1 : un Mat en 9, B8 : un Mat en 16 et C4 un Mat en 20 (C4 représente la profondeur maximale de recherche de l'ordinateur).

Si vous appuyez sur **INFO** après que l'ordinateur ait trouvé et annoncé un Mat forcé, il vous montrera une des variantes qui mène au Mat, suivi par le nombre de coups pour faire Mat.

Note: Le premier coup représente toujours le coup clé.

5. Vérification et mise en place d'une position

Dans ce chapitre, nous allons vous présenter deux points importants:

- Comment vérifier que les pièces sont toutes correctement positionnées sur l'échiquier,
- Comment mettre en place une position spéciale.

5.1 Vérification de la position sur l'échiquier

Si vous renversez certaines pièces sur l'échiquier où si, pour une toute autre raison, vous n'êtes pas certain que la position des pièces sur l'échiquier soit correcte, vous pouvez demander à l'ordinateur de vous indiquer l'emplacement exact de chaque pièce.

Le procédé est très simple. Appuyez sur une des touches valeur. L'ordinateur utilisera les lumières de l'échiquier (en rouge) pour vous indiquer l'emplacement de la pièce. Appuyez à nouveau sur la même touche valeur, pour trouver la localisation d'une pièce identique. Si il n'y a plus de pièces de cette valeur sur l'échiquier, l'ordinateur éteindra les lumières du plateau. Vous pouvez vérifier la position d'autres types de pièces en appuyant sur la touche valeur appropriée. Pour changer de couleur, enfoncez **TAB/COLOR**.

NOTE: Quand l'ordinateur vous signale des pièces blanches, les lumières "valeur" correspondant aux pièces sont vertes, quand ce sont des pièces noires, elles seront rouges. Pendant ce temps, la lumière Mode clignotera en vert. Pour revenir au mode de jeu normal, appuyez sur **NORMAL**.

5.2 Comment modifier la position sur l'échiquier

Appuyez d'abord sur **SET UP** pour placer l'ordinateur sur le mode mise en place (la lumière MODE passera au rouge). Vous pouvez désormais enlever ou ajouter des pièces à volonté.

- Pour enlever une pièce, appuyez sur la case où elle se trouve et ôtez-la de l'échiquier.
- Pour ajouter une nouvelle pièce, choisissez tout d'abord la couleur (en appuyant sur **TAB/COLOR** si cela s'avère nécessaire). Puis appuyez sur la touche "valeur" correspondante et sur la case vide où vous voulez placer la nouvelle pièce.

Vérifiez que les lumières WHITE ou BLACK indiquent correctement le côté devant jouer en premier avant de revenir au mode de jeu normal, en pressant **NORMAL**.

Essayez l'expérience suivante: Appuyez sur **NEW GAME** et **SET UP**. Enfoncez la case où se trouve la Dame noire et ôtez-la de l'échiquier. Appuyez sur **NORMAL**. Vous entendrez le signal familier (grave-aigu-grave-aigu) vous indiquant que l'ordinateur accepte la position. Il jouera donc la partie sans sa Dame. Essayez d'ajouter à cette position un second Roi noir. Quand vous enfoncerez **NORMAL**, l'ordinateur émettra un bip erreur (aigu-grave) signifiant qu'il refuse cette position illégale.

5.3 Mise en place d'une position speciale

Pour mettre en place une position spéciale qui ne comporte que peu de pièces, il est préférable de démarrer à zéro. Appuyez sur **NEW GAME, SET UP, FUNCTION** et **NEW GAME**. Cette opération effacera toutes les pièces de l'échiquier. Vous pouvez maintenant entrer la position comme décrit ci-dessous.

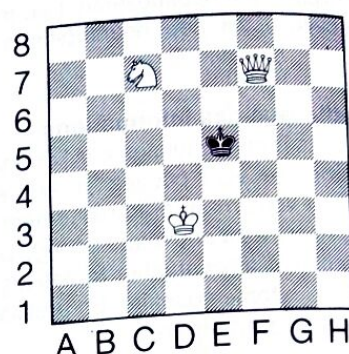
Exemple: Pour mettre en place une position avec le Roi blanc en e1, la Tour blanche en a1, le Roi noir en d5 et la Tour noire en b2, les blancs ayant le trait, placez tout d'abord les pièces sur l'échiquier. Puis appuyez sur **NEW GAME, SET UP, FUNCTION** et **NEW GAME** pour ôter toutes les pièces de la mémoire de l'ordinateur. Appuyez sur **TAB/COLOR** (si nécessaire) pour allumer la lumière WHITE. Enfoncez la touche valeur Roi, puis appuyez sur la case où se trouve le Roi blanc. Pressez la touche valeur Tour, puis sur la case où se trouve la Tour blanche. Appuyez à présent sur **TAB/COLOR** (BLACK s'allumera), puis sur la case où se trouve la Tour noire. Enfoncez la touche valeur Roi, puis sur la case où se trouve la Roi noir. Appuyez sur **TAB/COLOR** (la lumière WHITE s'allumera, signifiant que les Blancs ont le trait) et sur **NORMAL** pour revenir au mode de jeu normal.

Note: Dans la position ci-dessus, l'ordinateur autorisera le Roque. Si vous appuyez sur **PLAY**, il roquera et capturera la Tour noire le coup suivant.

5.4 Problèmes d'échecs

Votre ordinateur d'échecs Kasparov possède un niveau spécial problèmes (le niveau B8) sur lequel il résout les problèmes jusqu'aux Mats en 20 coups.

Voici un exemple:



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups. Problème posé par William A. Shinkman

Entrez cette position, comme décrit dans le dernier chapitre: Appuyez sur **NEW GAME, SET UP, FUNCTION, NEW GAME**, touche valeur Roi, d3 où se trouve le Roi blanc, touche valeur Dame, f7 où se trouve la Dame blanche, touche valeur Cavalier, c7 où se trouve le Cavalier blanc, **TAB/COLOR**, touche valeur Roi, e5 où se trouve le Roi noir, **TAB/COLOR** et **NORMAL**.

Dans cette position, les Blancs ont un avantage matériel décisif. Il est donc certain qu'ils mettront le Roi noir mat. Mais, si aux échecs le but est de mettre son adversaire Echec et Mat, dans les problèmes d'échecs il faut mettre son adversaire Echec et Mat dans un nombre donné de coups.

Dans notre exemple, les blancs doivent faire Mat en 3 coups maximum. La solution est assez complexe et, sauf si vous êtes rodés à ce type de problèmes, vous ne la trouverez peut-être pas. Pour l'ordinateur, c'est enfantin. Sélectionnez le niveau B8 et appuyez sur **PLAY**. En quelques secondes il vous donnera l'éclatante solution: 1. Cc7-a8, le seul coup qui mène au Mat en trois. Vous pouvez défendre la position des Noirs en entrant vos coups comme à l'accoutumée. L'ordinateur continuera de jouer pour les Blancs jusqu'à la fin. Vous pouvez aussi appuyer sur **INFO** pour obtenir une des variantes qui mène au Mat: 1...Re5-d6 2. Rd3-d4 Rd6-c6 3. Df7-d5 mat.

Les problèmes d'échecs se trouvent généralement dans les quotidiens et les magazines. Sauf avis contraire, le problème donnera toujours le trait aux Blancs en leurs demandant de faire Mat en un certain nombre de coups, quelques soit la défense que leur opposent les Noirs. La présentation du diagramme peut-être similaire à celui de notre exemple; il pourra aussi se réduire à: "Mat en 3" ou "Mat en 4".

6. La bibliothèque programmable

Votre Kasparov Turbo S-24K possède des caractéristiques de mémorisation qui, dans le monde des ordinateurs d'échec, le rendent exceptionnel. Comme nous l'avons vu au paragraphe 1.9, même si vous l'éteignez, il se souviendra de la position

sur l'échiquier et de toute la partie. Vous pourrez la reprendre des semaines ou des mois plus tard, à l'endroit précis où vous l'aviez laissée. Mais c'est la bibliothèque programmable incorporée qui le rend unique.

6.1 Mise en mémoire d'une partie dans la bibliothèque

Si, par exemple, vous venez de finir une belle partie contre votre ordinateur et si vous souhaitez la stocker dans la bibliothèque programmable de votre ordinateur, appuyez sur **LIBRARY** pour passer en mode bibliothèque. La lumière **MODE** et 2 lumières du plateau clignoteront (en rouge). L'ordinateur vous propose une case mémoire pour cette partie. Si vous n'avez pas encore mis de partie en mémoire, il fera clignoter la case A1. Appuyez sur **FUNCTION** et $\oplus$. Les lumières du plateau deviendront fixes pour indiquer que l'ordinateur a mémorisé la partie dans la case mémoire A1. Pressez **NORMAL** pour sortir du mode bibliothèque.

Vous pouvez mémoriser des parties jouées contre l'ordinateur, mais aussi celles que vous avez jouées sur l'échiquier sensitif contre un autre adversaire (voir paragraphe 3.5). Vous pouvez aussi stocker des ouvertures spéciales, des positions où des problèmes avec leurs solutions. Toutes les informations stockées dans les cases mémoires, le seront de façon permanente et ne s'effaceront pas, même si l'ordinateur est éteint.

6.2 Les banques de mémoire

Si vous mémorisez une partie dans la bibliothèque programmable, vous n'êtes pas obligés d'accepter la case mémoire proposée par l'ordinateur. En utilisant les touches $\oplus$, $\ominus$ et **TAB/COLOR** (en mode bibliothèque) vous pouvez choisir une des 64 cases de l'échiquier pour mettre en mémoire votre partie. Vérifiez cependant que la case mémoire choisie est bien vide (si elle est vide, les lumières rouges du plateau clignoteront).

L'ordinateur peut garder en mémoire un total d'environ 4'000 coups. De plus, il possède 6 banques de mémoire qui vous faciliteront la tâche pour classer et répertorier ces parties.

Vous avez peut-être noté, quand vous avez appuyé sur **LIBRARY** pour la première fois, que la lumière correspondant au Roi était allumée (en jaune). Cela signifiait que vous étiez dans la banque 1 (ou la banque du Roi). En appuyant sur **FUNCTION** et sur une des autres "touches valeurs", vous pourrez vous connecter sur une des 5 autres banques de mémoire. Chaque banque possède 64 cases mémoire, soit un total de 383 cases mémoire disponibles. En effet, la dernière case H8 de la banque des pions est réservée à l'ordinateur pour son usage interne.

Vous apprécierez plus particulièrement ce système quand vous commencerez à stocker un nombre important de parties et positions. Ainsi, vous pourrez, par exemple, mettre les parties jouées contre l'ordinateur dans la banque du Roi, les parties célèbres dans la banque de la Dame et les problèmes d'échecs dans la banque du Fou... Ou, si vous souhaitez vous constituer une importante bibliothèque d'ouvertures (voir paragraphe 6.4), vous pourrez mettre les ouvertures du pion du Roi dans la banque du Roi, les ouvertures du pion de la Dame dans celle de la Dame, etc... Nous vous recommandons de noter sur un carnet ce que vous avez mis en mémoire,

ainsi, par exemple: "Banque de la Dame, E1: première partie disputée entre Kasparov et Karpov durant le Championnat du Monde 1985".

6.3 Pour revoir des parties mémorisées

Comment faire pour revoir une partie que vous avez mis en mémoire dans la bibliothèque? Appuyez tout d'abord sur **LIBRARY**, puis, si cela est nécessaire sur **FUNCTION** et une touche valeur, pour rentrer dans une banque spécifique. Utilisez **TAB/COLOR**, $\oplus$ et $\ominus$ pour aller jusqu'à la case mémoire choisie. Les lumières du plateau devraient être fixes, indiquant qu'une partie est bien mémorisée là. Enfoncez **FUNCTION** et **NEW GAME** pour charger la partie dans la mémoire vive de l'ordinateur. Vous reverrez la partie en appuyant sur **ANALYSIS** et $\oplus$.

Il existe une autre façon de chercher une partie dans la bibliothèque. Partons du principe suivant: vous vous souvenez des premiers de la partie que vous voulez revoir. Entrez ces coups dans le mode Analyse, puis appuyez sur **LIBRARY**. L'ordinateur recherchera la partie qui comporte ces coups et vous montrera la banque où elle est mémorisée. Appuyez sur **NORMAL**, le reste de la partie sera copiée dans la mémoire vive de l'ordinateur. Vous la reverrez en appuyant sur **ANALYSIS** et $\oplus$.

Si plusieurs parties commencent par les mêmes coups, l'ordinateur vous indiquera les cases mémoires où elles sont stockées, à chaque pression effectuée sur **LIBRARY**. Après la dernière partie offerte, l'ordinateur vous proposera une case vide (lumières du plateau clignotantes) pour stocker les coups que vous avez entrés. Appuyez à nouveau sur **LIBRARY** pour revenir à la première partie proposée.

Bien évidemment, vous procéderez de la même façon pour les positions et les problèmes d'échecs. Si vous mettez en place et entrez une position et si vous appuyez sur **LIBRARY**, l'ordinateur vérifiera tout d'abord si elle n'est pas déjà mémorisée dans la bibliothèque. Si c'est le cas, les lumières du plateau seront fixes. Vous pouvez appuyer sur **NORMAL** (ou **FUNCTION** et **NEW GAME**) pour enregistrer les coups dans la mémoire vive de l'ordinateur. Si il ne trouve pas la position, il vous proposera une case mémoire (lumières du plateau clignotantes) où vous pourrez mémoriser votre position pour une utilisation future; pour ce faire, appuyez sur **FUNCTION** et $\oplus$.

6.4 Mise en mémoire d'ouvertures actives

Comme nous venons de le voir, pour stocker une partie où une séquence de coups, il vous faut presser **FUNCTION** et $\oplus$. Si vous appuyez sur **FUNCTION** et **TAB/COLOR**, vous enregistrerez aussi votre séquence de coups, mais dans ce cas, celle-ci deviendra partie intégrante de la bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur. Cela signifie que l'ordinateur jouera ces coups de son propre chef, lors d'une partie normale.

Cette fonction est particulièrement utile si l'on souhaite étendre la bibliothèque d'ouvertures intégrée de l'ordinateur. Faites l'expérience suivante: entrez les coups: 1. e2-e3 e7-e5 2. Ff1-c4 Cb8-c6 3. Dd1-h5 Cg8-f6 4. Dh5xf7 Mat. Appuyez sur **LIBRARY**, **FUNCTION** et **TAB/COLOR**. A présent si vous commencez une partie par e2-e3, l'ordinateur jouera la séquence de coups précédente, vous permettant de le mettre

Mat en 4 coups. Il ne faut bien sûr pas garder cette partie dans la mémoire de votre Turbo S-24K, mais elle illustre la façon dont vous pouvez enregistrer une ouverture qui deviendra active au cours d'une partie normale.

6.5 Pour effacer des parties

Si vous avez rempli la mémoire de l'ordinateur (cela devrait prendre un certain temps) et si vous voulez mémoriser une partie supplémentaire, l'ordinateur émettra un bip erreur vous signalant qu'il n'y a plus de case mémoire vide. Il vous faudra donc effacer la ou les parties qui ne vous intéressent plus. Pour ce faire, passez en mode bibliothèque, choisissez la case mémoire où se trouve la partie que vous voulez effacer, appuyez sur **FUNCTION** et $\ominus$. Les lumières du plateau se mettront à clignoter, signalant que la case mémoire est à présent vide. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire.

Formule pour calculer combien de coups individuels vous pouvez enregistrer:

$5'120 - 5 \times (\text{coups individuels dans la partie actuelle}) - 32 \times (\text{positions mises en place dans la bibliothèque}) - 2 \times (\text{parties où variantes dans la bibliothèque})$

Exemple: votre partie actuelle est longue de 45 coups (chacun étant composé de 2 coups individuels), vous avez 30 parties dans la bibliothèque et pas de mise en place de positions. La capacité de votre bibliothèque sera de :

$5'120 - 5 \times 2 \times 45 - 32 \times 0 - 2 \times 30 = 4'610$ coups individuels!

6.6 Points dont il faut se souvenir

Voici un court résumé des commandes du Mode Bibliothèque:

- | | |
|---|--|
| LIBRARY | — permet de rentrer dans le Mode Bibliothèque (la lumière MODE clignote en rouge). |
| FUNCTION , touche "valeur" | — pour choisir une banque de mémoire. |
| TAB/COLOR , / $\oplus$ / $\ominus$ | — pour choisir une case mémoire. |

Si les lumières du plateau clignotent, la case est vide, si elles sont fixes, une partie est déjà mémorisée dans cette case.

- | | |
|-----------------------------|---|
| FUNCTION , $\oplus$ | — pour enregistrer la partie actuelle où la position dans cette case mémoire. |
| FUNCTION , $\ominus$ | — efface la partie enregistrée dans cette case. |
| NORMAL | — pour revenir au mode de jeu normal. |

Si vous avez fait certains coups d'une partie où si vous avez entré une position spéciale:

- | | |
|----------------|--|
| LIBRARY | — pour chercher une partie correspondant aux coups joués où à la position. |
| NORMAL | — pour ajouter le restant des coups à la partie actuelle |

7. Détails techniques importants

7.1 Changement des piles

Il vous faudra rapidement remplacer les piles devenues trop faibles car elles peuvent couler et donc endommager votre ordinateur. Avec un jeu de piles alcalines neuves, vous pourrez jouer environ 150 heures. Quand les piles commenceront à faiblir, l'ordinateur émettra un bip toutes les secondes, jusqu'à ce que vous ayez appuyé sur une touche. Cependant, ce bip sera émis plusieurs heures de jeu avant que les piles ne soient complètement usées; vous aurez donc le temps nécessaire pour y remédier.

Si vous avez enregistré des parties dans la bibliothèque programmable (voir chapitre 6), il vous faudra effectuer le changement de piles avec précautions. Appuyez tout d'abord sur **STOP** pour arrêter l'ordinateur. **Préparez un jeu de piles neuves et remplacez la première paire de piles** situées sur la gauche **aussi rapidement que possible**. Vous devriez parvenir facilement à effectuer cette opération en moins de 20 secondes. Ainsi, les parties mémorisées dans la bibliothèque ne s'effaceront pas. Puis échangez la deuxième paire de piles.

7.2 Adaptateur secteur

Si vous utilisez un adaptateur secteur (en option), fourni par votre revendeur habituel, prenez les précautions suivantes pour que les informations mémorisées dans l'ordinateur ne s'effacent pas:

- Vérifiez que votre ordinateur est bien arrêté quand vous connectez votre adaptateur.
- Raccordez d'abord votre adaptateur à la prise secteur, puis à la fiche de l'ordinateur.

7.3 La touche ACL

Si votre ordinateur se bloque à cause d'une décharge statique ou pour tout autre raison, appuyez tout d'abord sur **STOP**, puis au moyen d'une aiguille où de tout autre objet pointu, appuyez sur ACL. Ceci aura pour effet de remettre l'ordinateur à zéro et de vider sa mémoire: les parties où positions mises en mémoire seront donc effacées.

7.4 Soin et entretien

Votre Kasparov Turbo S-24K est un appareil électronique de haute précision. Ne lui faites pas subir de chocs, ne l'exposez pas à des températures extrêmes où à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer votre appareil, ils pourraient abîmer le plastique.

7.5 Specifications techniques

Microprocesseur:	6301Y
Vitesse du processeur:	12 MHz
Mémoire programme:	16 Koctets
Mémoire vive:	8,25 Koctets
Lumières LED:	4 rouges, 23 tricolores
Touches:	21
Horloges d'échecs:	2 horloges LCD, 12 heures chaque
Consommation:	0,25 W
Piles:	4 piles "C" (type AM2 / R14)

Durée de vie des piles: 150 heures environ avec piles
 alcalines
 Adaptateur secteur: 7-9V à 100mA minimum, avec fiche
 (en option) 2,1 mm et 5,5 mm de long
 Dimensions: 371 x 243 x 33 mm
 Poids: 1 Kg sans piles
 Force de jeu: Le graphique situé sur la face avant
 de l'ordinateur indique sa force
 estimée. En principe moins de 8% de
 l'ensemble des joueurs d'échecs
 seront en mesure de battre le Turbo
 S-24K. Avec de l'en-entraînement, vous
 pourriez être un de ceux-là.

SciSys se réserve le droit d'apporter toutes modifications techniques susceptibles d'améliorer
 ses produits sans notification préalable.

7.6 Guide en cas de panne

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
1. L'ordinateur ne fonctionne pas avec des piles	Piles mal positionnées	Voir Fig. 2
	Problème de mise en route	Appuyez sur ACL (voir paragraphe 7.3)
2. L'ordinateur émet des bips et ne joue pas	Piles usées ou trop faibles	Remplacez les piles (Voir paragraphe 7.1)
3. L'ordinateur ne fonctionne pas sur adaptateur	Mauvais type d'adaptateur utilisé (tension etc...)	Vérifiez avec votre revendeur
	Adaptateur défectueux	Si l'ordinateur fonctionne sur piles et pas sur adaptateur, ce dernier est sans doute en panne. Renvoyez le à votre centre de Services Après Vente.
4. Des lumières s'allument ensemble, l'ordinateur se comporte de façon curieuse ou se bloque en milieu de partie.	Problème de remise à zéro, décharge statique ou saute de courant.	Débranchez l'adaptateur, enlevez les piles, appuyez sur ACL, vérifiez la prise secteur, réinstallez les piles et mettez à nouveau l'ordinateur en route (voir paragraphe 7.3).
5. Une horloge LCD, une lumière, une touche ou une case de l'échiquier ne fonctionne pas.	Composant défectueux ou mauvais contact.	Consultez le centre de Services Après Vente.
6. L'ordinateur triche ou joue des coups illégaux.	Il a joué un coup spécial tel que: — Une Prise en passant — Un Roque (côté du Roi ou de la Dame). — Une Promotion ou une Sous Promotion.	Vérifiez que vous connaissez bien les règles du jeu d'échecs. Lisez les Règles des Echecs. Utilisez les touches "valeur" pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier (voir paragraphe 5.1), puis revenez en arrière sur un coup et vérifiez la position ainsi l'ordinateur a joué.
	La position sur l'échiquier n'est pas correcte, certaines pièces ont été déplacées.	Vérifiez la position sur l'échiquier (voir paragraphe 5.1).
7. L'ordinateur refuse d'accepter un coup.	Vous essayez de jouer un coup illégal.	Est ce à vous de jouer? (Regardez la couleur des lumières) Votre Roi est-il en échec? (Regardez la lumière CHECK)
	La partie est-elle finie? (Echec et Mat ou Nul)	Votre coup mettra-t-il votre Roi en échec?
	Essayez-vous de Roquer de façon incorrecte? Vérifiez les Règles.	En Roquant, avez-vous d'abord déplacer la Tour?
8. Un pion se déplace comme une Dame (ou une Tour, un Fou ou un Cavalier).	Le pion a été promu.	Utilisez les touches "valeur" pour vérifier la position sur l'échiquier. Revenez en arrière jusqu'au coup précédant la Promotion et laissez l'ordinateur jouer le coup à nouveau.
9. Le Roi se déplace comme une Dame.	Dans la position de départ le Roi et la Dame ont été inversés.	Utilisez les touches "valeur" pour confirmer l'identité de ces pièces.
10. L'ordinateur ne répond pas à vos coups.	Vous êtes dans le Mode Analyse (voir chapitre 3).	Appuyez sur NORMAL et PLAY .
	L'ordinateur est toujours en train de réfléchir (la lumière WHITE ou BLACK clignote).	Appuyez sur PLAY pour l'interrompre (voir paragraphe 3.2).
	Le niveau B7 (analyse) ou B8 (résolution de problèmes) a été sélectionné (voir paragraphe 2.4)	Vérifiez le niveau.
11. L'ordinateur est silencieux	Le son est coupé (voir paragraphe 1.8).	Appuyez sur SOUND pour le réactiver.
12. L'ordinateur ne veut pas enregistrer une partie.	La case mémoire est occupée (voir paragraphe 6.2).	Videz la case (voir paragraphe 6.5) ou choisissez une autre case.
	La bibliothèque est pleine.	Effacez les parties les moins importantes (voir paragraphe 6.5).

Playing against a SciSys chess computer is an ideal way to learn the skills of chess and improve your game. There are many good books written on chess and the following are some we recommend:

'HOW TO GET THE MOST FROM YOUR CHESS COMPUTER'

by Julio Kaplan
R.H.M. Press

'CHESS OPENINGS (BCO)'

by Garry Kasparov & Raymond D. Keene
Batsford Books

'LEARN FROM THE GRAND MASTERS'

by Raymond D. Keene
Batsford Books

'OPENING REPERTOIRE FOR WHITE'

by Raymond D. Keene
Batsford Books

B.T. Batsford Ltd.
4 Fitzhardinge Street
London W1H 0AH
United Kingdom

RHM in
U.S., Canada, Mexico
Puerto Rico
R.H.M. Press
417 Northern Blvd.
Great Neck
N.Y. 11021
United States of America

RHM in
Europe and
elsewhere
R.H.M. Europe
110 Strand
London WC2R 0AA
United Kingdom

Kasparov Authorized Service Centers

AUSTRIA

Kasparov Chess Computer Center
Theuretzbacher & Co.
Sonnleithnergasse 20
A-1100 Vienna
Austria

AUSTRALIA

Kasparov Chess Computer Center
Wheelrite Pty. Ltd.
16 Hertford Crescent
Wheeler Hill 3150
Melbourne
Australia

CANADA

Kasparov Chess Computer Center
Knight Moves
507 Elmira Road
Guelph, Ontario
Canada N1K 1C2

DENMARK

Kasparov Chess Computer Center
Finn Andersen en Gros
Hoenaesvej 42
DK 2610 Roedovre
Denmark

FINLAND

Kasparov Chess Computer Center
Mantrim Oy
P.O. Box 97
02211 Espoo
Finland

FRANCE

Kasparov Chess Computer Center
Transecor S.A.
103-115, Rue Charles Michels
F-93200 Zac de St-Denis
France

GERMANY

Kasparov Chess Computer Center
Bernd Jöllenbeck GmbH
D-2730 Weertzen
West Germany

HOLLAND, BELGIUM, LUXEMBOURG

Kasparov Chess Computer Center
Electronics Nederland B.V.
Tijnmuiden 15/17/19
NL-1046 AK Amsterdam
Holland

HONG KONG

Kasparov Chess Computer Center
Bondwell Trading Limited
2/F, Chung Nam Centre
414 Kwun Tong Road
Kwun Tong, Kowloon
Hong Kong

ITALY

Kasparov Chess Computer Center
Centro Informatico Scacchi
Via Germanico 107
00195, Roma
Italy

JAPAN

Kasparov Chess Computer Center
Sakura Trading Co., Ltd.
2nd Floor, Toko Bldg.
3-3, Yanagibashi 1-chome
Taito-Ku, Tokyo
Japan

NEW ZEALAND

Kasparov Chess Computer Center
Commodore Computer (NZ) Limited
250 Forrest Hill Road
P.O. Box 33-847
Takapuna, Auckland
New Zealand

SINGAPORE

Kasparov Chess Computer Center
INC Enterprises (Pte) Ltd.
Raffles City
P.O. Box 684
Singapore 9117

SOUTH AFRICA

Kasparov Chess Computer Center
Television & Electrical
Distributor (Pty) Ltd.
Tedelex House
29/35 Heronmere Road
Reuven
2091 Johannesburg
South Africa

SPAIN

Kasparov Chess Computer Center
Umossa
Compas de la Victoria No. 3
Malaga
Spain 29012

SWEDEN

Kasparov Chess Computer Center
Mästarting AB
Box 6002
S-172 06 Sundbyberg
Sweden

SWITZERLAND

Kasparov Chess Computer Center
Küpfer Electronic AG
Soodstrasse 53
CH-8134 Adliswil
Switzerland

U.S.A.

Kasparov Chess Computer Center
SciSys Computer Inc.
Suite 108
2301, West 205th Street
Torrance, CA 90501
U.S.A.

**Service Centers are correct at the time of going to press but may change from time to time.

Your computer chess clocks

These precision clocks measure the time taken by each player. They follow Tournament Rules. Black's clock starts when White completes his move, and stops again when Black completes his own move. The computer then freezes Black's clock display for while, so you can compare the times at a glance. Then it allows Black's clock display to fade out, so that when you later look at the clocks, you immediately know whose turn it is to move.

The clocks display the hour in progress and the number of minutes elapsed. Thus "1:04" means that 4 minutes have elapsed since the game started.

Please remove this card and slip it into your instruction manual.